ESPACES LUDIQUES EN MILIEU SCOLAIRE

Un dispositif adapté à l'aménagement des rythmes de l'enfant

Pour mieux vivre ensemble et favoriser la réussite scolaire



Ce dispositif validé et suivi par l'Education nationale s'adresse
à toutes les écoles élémentaires sur les temps périscolaires et les récréations

PRENDRE EN COMPTE L'ENFANT AU BENEFICE DE L'ELEVE

Un espace ludique dans une école élémentaire, c'est l'opportunité d'équilibrer la journée de l'écolier de 6 à 11 ans, en proposant à l'enfant des séquences de décompression pendant les temps périscolaires et les récréations, selon l'organisation retenue par chaque établissement.

Deux objectifs essentiels :

- **aménager les rythmes de vie des enfants à l'école car ils y passent 8, 10 heures par jour et parfois davantage**
- **pacifier les comportements et remobiliser les enfants au travail, favoriser intégration et apprentissages.**

UN CONCEPT SIMPLE ET EFFICACE

Le dispositif s'appuie sur :

- une combinaison de jouets spécialement étudiée mise à disposition des enfants,
- un espace dédié à l'intérieur de l'école,
- des modalités simples de mise en œuvre.



DES RESULTATS MAJEURS

Le dispositif a démontré son extrême efficacité en termes de :

- apaisement des comportements et coopération
- stimulation des apprentissages, facteur de performances,
- amélioration significative du bien-être de l'enfant à l'école.

A ces divers titres, ce dispositif concourt :

- aux objectifs des programmes concernant la citoyenneté , l'autonomie, l'initiative et l'estime de soi,
- ainsi qu'à l'amélioration de la réussite de tous les élèves.

ESPACES LUDIQUES EN MILIEU SCOLAIRE

UN OUTIL POUR MIEUX VIVRE ENSEMBLE A L'ÉCOLE



Moins **un enfant joue, plus il a de difficultés, notamment à l'école.**
Il est souvent constaté que nombre d'enfants ne savent plus jouer.
Or le jouet est une nécessité vitale pour le développement de l'enfant.

Réhabiliter la place du jouet, c'est concourir à la réussite scolaire.
Un enfant qui se sent bien à l'école est toujours un élève qui apprend mieux.

LE PRINCIPE



Un espace ludique est un lieu clairement identifié au sein de l'école où l'enfant vient librement, pour le plaisir, jouer selon ses envies.

En manipulant les jouets constitutifs de la sélection établie par des spécialistes, l'enfant peut, par le choix qu'il opère, exprimer sa créativité et se libérer des tensions, dans un temps propice à un retour à soi.

Les comportements s'harmonisent à l'intérieur de l'espace ludique.
Les élèves sont beaucoup plus calmes pour recevoir les enseignements, plus confiants en eux-mêmes, plus attentifs et plus solidaires.

IL EN RÉSULTE :

- une pacification des comportements,
- des progrès dans la responsabilité, le respect des règles et l'intégration,
- le développement d'une mixité filles/garçons, grands/petits plus harmonieuse
- une amélioration significative du bien être à l'école.

Cet outil s'inscrit parfaitement dans le cadre des projets éducatifs territoriaux (PEDT) et de tous dispositifs pour lesquels l'Education nationale et les collectivités locales collaborent afin d'offrir aux élèves des activités éducatives.
Son implantation est simple et tout a été mis en œuvre pour que son coût soit modique.

UNE COMBINAISON SPÉCIFIQUE DE JOUETS POUR DES RÉSULTATS CONFIRMÉS

L'atout majeur de ce dispositif repose sur une combinaison appropriée de "vrais jouets", non didactiques, distanciés des apprentissages scolaires.

La Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire est composée :
- de représentants de l'Education nationale et de l'ACSÉ*,
- de spécialistes de la psychologie enfantine, de l'enfant et du jouet.

Elle étudie les fonctions des jouets constitutifs du dispositif dont elle assure les évaluations.

TROIS GRANDS TYPES DE JOUETS CONSTITUENT LA SÉLECTION

JOUETS SYMBOLIQUES

Les jouets dits de transferts affectifs , ou jouets symboliques, ont un intérêt capital .
En manipulant ces jouets d'imitation ou de rôles - *poupon, poupée mannequin, dinette, etc.* - l'enfant revit des situations joyeuses ou douloureuses, telles qu'il les a connues ou désirées.
Il opère ainsi une forme de remaillage de son vécu qui contribue à son équilibre. Il apprend ainsi à gérer des situations, comprendre le monde, mieux affronter le présent et se projeter dans l'avenir.

JEUX D'IMAGINATION ET DE CONSTRUCTION

Les jeux d'imagination et de construction proposent une palette d'alternatives à la réalité qui contribuent à bien installer les mécanismes du raisonnement et de la logique.
Quand un élève, par exemple, met en scène une bagarre entre robots, le jouet est porteur de l'action et non l'enfant. A travers cet outil, il défoule un besoin d'agressivité, ce qui contribue à son apaisement.

JEUX DE REGLES

Les jeux de règles favorisent le respect des règles et l'émergence du principe "gagnant/gagnant".
C'est l'occasion de se confronter à la compétition dans un contexte où l'adversaire reste toujours un partenaire, où celui qui perd sait qu'il peut rejouer pour gagner.
Les jeux de hasard ou d'adresse par exemple, sont essentiels pour prendre confiance en soi.

** Agence nationale pour la cohésion sociale et l'égalité des chances*

ESPACES LUDIQUES en MILIEU SCOLAIRE

MODE D'EMPLOI

UNE PROCEDURE DE MISE EN OEUVRE SIMPLE ET RIGOUREUSE

LIEU

L'espace ludique en milieu scolaire est situé à l'intérieur de l'école, dans un lieu unique clairement identifié :
- classe non utilisée
- espace réservé dans un lieu fermant à clef
- espace ouvert *(couloir, dégagement, ect.)* équipé d'une armoire fermant à clef.

EQUIPEMENT

L'équipement de l'espace ludique est constitué par :
- le matériel utilisé couramment dans un établissement scolaire *(tables, chaises, rangement)*
- la combinaison de jouets espaces ludiques.

PERIODICITE

L'espace ludique peut être ouvert jusqu'à 5 fois par jour, selon le choix retenu :
- avant et après la classe,
- pendant la pause méridienne,
- et les récréations.

C'est l'opportunité d'une alternance bénéfique entre le temps de l'élève consacré à l'étude et des temps où l'enfant joue librement, se détend et se remobilise au travail.

ENCADREMENT

L'encadrement est assuré par le personnel habilité par les mairies ou écoles à intervenir pendant les heures périscolaires.

Il ne nécessite aucune formation particulière.

Il consiste à :

- **assurer le rôle de garant** qui incombe à toute fonction de surveillance éducative dans un établissement scolaire,
- **permettre le libre accès aux jouets**, en attirant, si besoin est, l'attention des enfants sur la diversité des jouets qu'ils peuvent choisir et utiliser,
- **lire ou relire, si nécessaire, les modes d'emploi** avec les enfants qui auraient des difficultés de compréhension,
- **réserver le temps nécessaire pour que les enfants rangent les jouets avant de sortir.**

Ni ludothèque, ni club de jeux, l'espace ludique en milieu scolaire a pour principe :

- d'accueillir les enfants qui ont fait le choix d'y venir,
- de les laisser aller librement vers les jouets dont ils ont envie, pour le plaisir,
- et ce, sans effectuer d'animations ou de travail par thèmes, etc.

CONTACT et INFORMATION

MISSION ESPACES LUDIQUES
Tel : 01 53 43 09 18 Email : espacesludiques@fjp.fr Fax : 01 40 06 93 05
Adresse postale : AFELDS 4 rue de Castellane 75008 Paris

LA COMBINAISON DE JOUETS ESPACES LUDIQUES

LA COMBINAISON SPECIFIQUE DE JOUETS EST L'OUTIL QUI PERMET D'OBTENIR LES RESULTATS CONSTATES

Elle associe les jouets dont les complémentarités très ciblées sont nécessaires pour offrir le maximum de chances d'atteindre les objectifs. Elle forme donc un tout non fractionnable.

Pour assurer une variété indispensable à l'efficacité du dispositif, la sélection est composée d'une soixantaine de jouets : soit environ 2 fois le nombre d'enfants rassemblés en moyenne dans un espace ludique.
La qualité, la fiabilité et la sécurité des jouets retenus sont garanties par les fabricants.

Cette sélection est étudiée et validée par la Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire.
Elle ne comporte pas de jeux didactiques qui relèvent d'attentes et d'objectifs différents, ni de jouets :
- comportant des petits morceaux
- nécessitant l'achat de consommables
- expressions de modes passagères
- ou strictement individuels.

Informations auprès de la Mission espaces ludiques : • espacesludiques@fjp.fr • Tel : 01 53 43 09 18

UNE PROCEDURE SIMPLE POUR COMMANDER LA COMBINAISON DE JOUETS ESPACES LUDIQUES

Aux côtés des industriels, les grossistes nationaux spécialistes en jouets se sont engagés au sein de leur organisation professionnelle :
- à respecter strictement la combinaison sélectionnée, support du concept et des résultats
- à créer un circuit de distribution spécifique proposant la combinaison
- à respecter des tarifs préférentiels.

Cet engagement de l'ensemble de la filière est mis en œuvre dans le respect de l'éthique qui a prévalu à la signature de la convention cadre.

Les collectivités ou établissements qui souhaitent mettre en œuvre un espace ludique sont invités à joindre l'un des grossistes nationaux suivants, selon leur choix.

DE NEUTER	WDK PARTNER
Florence LAHAEYE	Charlotte DESFASSIAUX
flolahaeye@deneuter.fr	cdesfassiaux@wdkpartner.com
Tel : 03 28 64 21 60 Fax : 03 28 64 39 63	Tel : 02 47 43 80 43 Fax : 02 47 43 80 61

ESPACES LUDIQUES EN MILIEU SCOLAIRE

Pour mieux vivre ensemble et favoriser la réussite scolaire

CHAMPS D'INTERVENTION

Ce dispositif s'adresse à toutes les écoles, y compris les établissements privés sous contrat, et à toutes les communes, quelle que soit leur importance, qu'elles soient en milieu urbain, périurbain ou rural.

UN PARTENARIAT NATIONAL

Les espaces ludiques en milieu scolaire reposent sur un partenariat concrétisé par :
la signature d'une convention cadre nationale entre la Direction générale de l'enseignement scolaire du Ministère de l'Éducation nationale et la Fédération française des industries jouet puériculture.

Le partenariat national associe les institutions suivantes :

- Ministère de l'Éducation nationale
- ACSÉ, Agence nationale pour la cohésion sociale et l'égalité des chances
- Fédération française des industries Jouet Puériculture.

De nombreuses collectivités, mairies, départements ou régions encouragent cette action, c' est particulièrement le cas de la Région Ile de France qui soutient le dispositif.

La Mission espaces ludiques a pour objet :

- d'assurer l'information à l'échelon national
- d'assurer le relais entre les différents partenaires et institutions
- de coordonner le développement de l'action
- de participer à son évaluation annuelle.

ÉVALUATION ET SUIVI

La Direction générale de l'enseignement scolaire (DGESCO) assure le pilotage de l'ensemble au moyen de **la Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire.**

CONTACTS et INFORMATION

- **EDUSCOL : www.eduscol.education.fr**
- **MISSION ESPACES LUDIQUES Tel : 01 53 43 09 18 Email : espacesludiques@fjp.fr**

06 93 05 Adresse postale : AFELDS 4 rue de Castellane 75008 Paris









